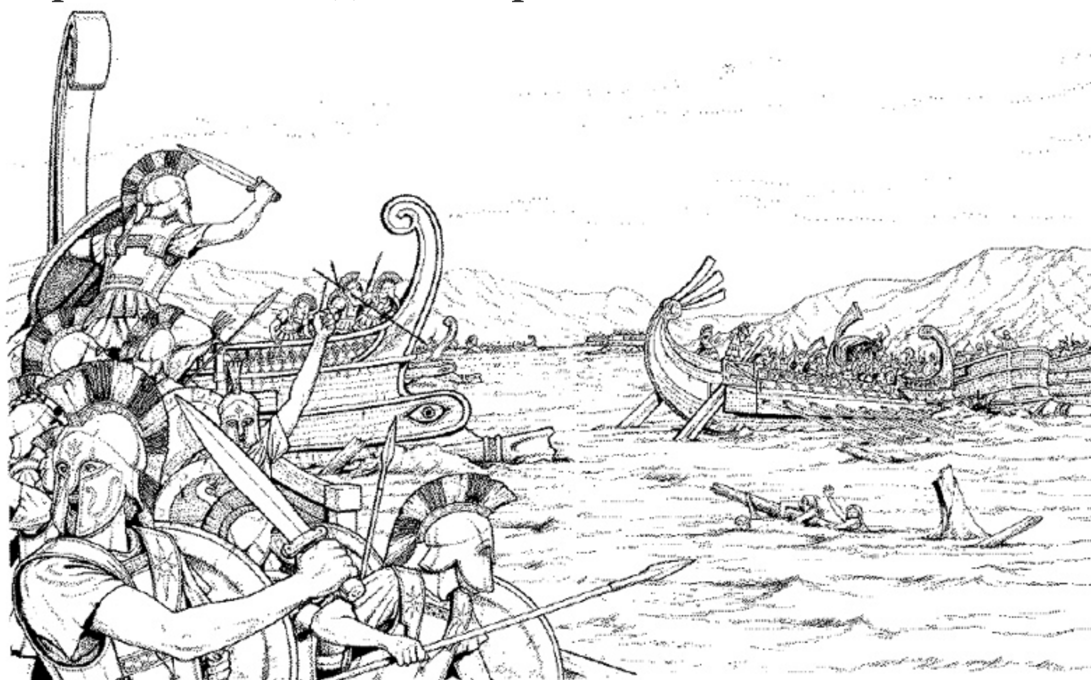
Семь дней до войны

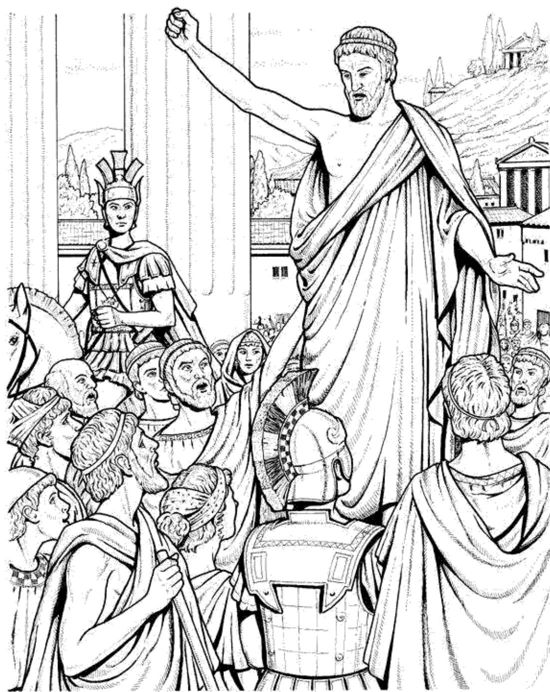
Мифика – огромный мир, и его земли не ограничены Землей трех городов или Умбрией, есть ведь огромное количество затерянных остров и других загадочных мест, об одном из них – архипелаге Семи островов, наш сегодняшний рассказ.



Архипелаг

Архипелаг Семи Островов (сами жители называют его просто архипелагом) – группа островов в Срединном море, достаточно далеко от основных торговых маршрутов, но с другой стороны, вполне в пределах досягаемости торговых судов из Умбрии, Земли трех городов или Тритона.

Два крупнейших и наиболее плодородных острова называются Атреон и Занкрос. Именно отсюда пошло заселение архипелага переселенцами из Земли трех городов, в самом конце Эпохи Магии, спасаясь от автократов. За три прошедших века люди заселили другие острова архипелага, и создали процветающее государство, установив торговые связи с другими островными государствами и материком.



Архипелагу снова угрожает опасность!

40 лет назад между Атреоном и Занкросом случилась война. После ряда кровавых схваток, когда стало понятно, что дальнейшие военные действия погубят государство, установилось шаткое равновесие сил, но конфликт все это время тлел, изредка вспыхивая очагами локальных конфликтов. Многие пытались замирить враждующие стороны, даже афиняне присылали своих послов, но тщетно – идти на уступки никто не хотел.

И вдруг год назад случилось немыслимое: было подписано перемирие. Смелый молодой царь Пирибус взошел на трон Занкроса протянул руку дружбы Леомиду, царю Атреона, а тот со своей стороны, сделал ответную уступку – предложил в жены Занкросскому монарху свою дочь – красавицу Каллидису. Обе стороны согласны с тем, что ребенок родившийся от этого брака, если это будет мальчик, по вступлению на престол, унаследует короны обоих островных царств.

К сожалению, сейчас ситуация повисла на волоске. Корабль с царевной следовавший с Занкроса на Атреон, подвергся нападению, вся команда была перебита, а царевна Каллидиса исчезла без следа. Естественно, обе стороны тут же вспомнили все прежние обиды и

поспешили обвинить в происшествии друг друга. Леомид убит горем и в ультимативной форме требует от Пирибуса найти царевну. На все про все у него 7 дней, после чего перемирие считается разорванным, а войско Атреона переходит в наступление.

Пирибус прежде всего царь и вождь своего народа, поэтому он не может (особенно при реальной угрозе возобновления войны) лично отправится на поиски царевны. Искатели приключений, появляющиеся в его поле зрения в этот момент, рассматриваются чем-то между божьим даром и небесной манной. Пирибус уверен, что царевна жива и находится где-то на островах архипелага. Но удастся ли отыскать её за семь дней?

Семь островов

Атреон сильный

Народ Атреона, наиболее густонаселенного (20 000 жителей) из семи островов, всегда полагал, что именно Атреон – сердце архипелага. Сейчас остров имеет самый мощный флот и наиболее боеспособную армию, однако, не смотря на обилие плодородных почв, он почти лишен полезных ископаемых, а отсюда и более простой уклад жизни, и более бедное население, чем на острове Занкрос, лежащем неподалеку.

Главный город-порт носит название Атриополь, кроме этого здесь также располагаются города Гатика и Идрекус. На острове превыше других богов, чтят Зевса. Ему посвящен довольно крупный храм расположенный на северной оконечности Атреон, на мысе Гнева (называемого так из-за непредсказуемых и изменчивых течений). В море, за мысом Гнева лежат также 5 небольших островков называемых островами Мелипсы, территориально относящихся к Атреону, но совершенно необитаемых (хотя ходят слухи о живущих там сиренах).

Нынешний царь Атреона, Леомид II, царствует уже в течение девяти лет. Он глубоко привязан к своей дочери Каллидисе (его единственный сын и наследник погиб 4 года назад в морском

сражении). Леомид устал от войны, тянувшейся со времен правления его деда, и хотя он очень гордый человек, он также и достаточно прагматичный, чтоб понимать – брак Калидисы и Пирибуса – единственный шанс навсегда помирить народ Семи островов.

Однако с царем согласны не все аристократы Атреона. Например, Калдамон, племенник Леомида явно выступает против свадьбы, особенно в свете того, что на данный момент именно ОН является преемником царя, за неимением у того законных наследников мужского пола.

Занкрос изобильный

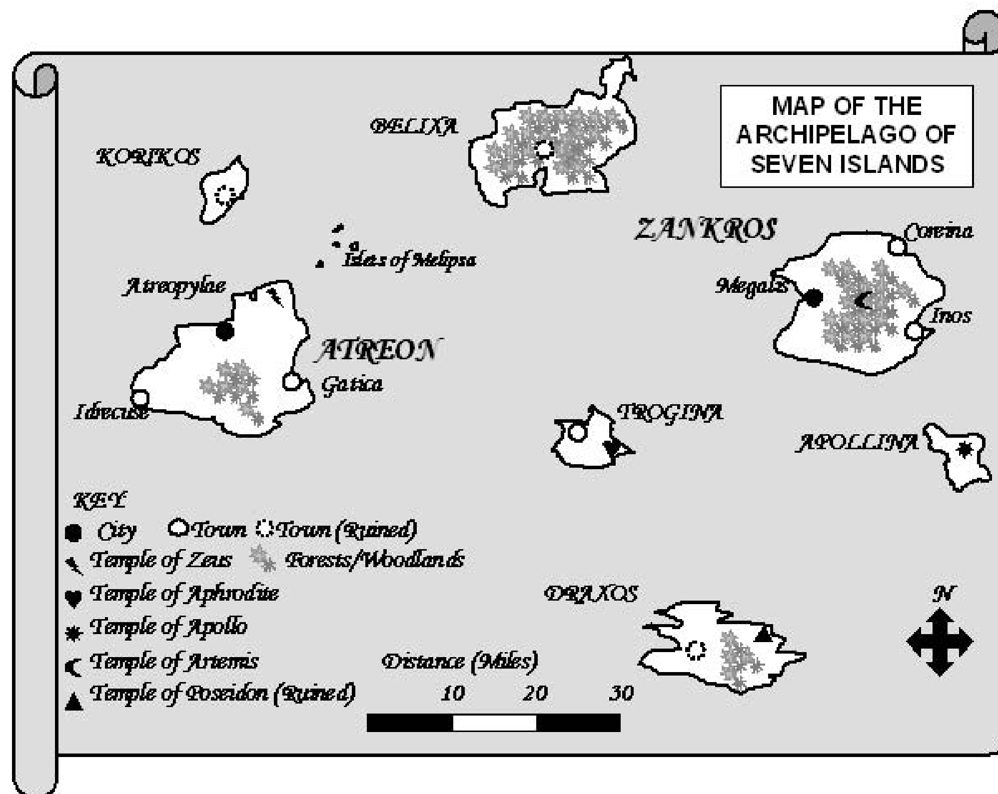
Занкрос – остров примерно того же размера, что и Атреон, но его население немного меньше (около 18 000). Войско Занкроса значительно меньше по размеру, чем у соперника, но более профессионально подготовлено. Флот Занкроса сильнее Атреонского, но это преимущество, не решающее. Земли острова плодородны, но менее обширны по сравнению с соседями. Зато здесь есть серебряные рудники, а значит и народ Занкроса более обеспечен и может позволить себе не только работать на прокорм, но и придаваться развлечениям, развивать науку и увлекаться изящными искусствами.

Кроме столицы острова – Мегалисы, здесь располагаются также города Корина и Инос. Божественный покровитель Занкроса — богиня Артемида, её главный храм располагается в лесу рядом со столицей.

Пирибус – нынешний царь Занкроса. Он взошел на трон 4 года назад, и первый год его правления был омрачен несколькими покушениями спланированными соперниками в борьбе за трон, в числе которых был родного брат Пирибуса – Трифон, вместе с помогавшим ему колдуном по имени Кендор. Оба злодея бежали с архипелага, как только заговор раскрылся.

Брак с Калидисой планируемый как политический шаг быстро перерос в настоящую любовь между царственными особами обоих домов. Похищение царевны, царь Занкроса переживает ничуть не

меньше её отца, и хотя он не желает войны, но готов встретить её лицом к лицу.



Трогин непокорный

Небольшой остров Трогин (население 3000) находится на равном расстоянии между Атреоном и Занкросом. Трогин формально принадлежит Занкросу, но беспокойные жители этого острова постоянно норовят поднять восстание, и всячески доставляют хлопоты метрополии. Пирибус отдает Трогин в качестве «свадебного подарка» Леомиду, но по правде говоря, это скорее подарок себе – «троги» (как их презрительно называют в столице) уже серьезно действуют нему на нервы.

Лидера «ополчения» Трогина зовут Коринтос, но никто не видел ни его лица, ни лиц его ближайших приспешников: они всегда ходят в масках, слепо преданы идее независимости их острова и потрясающе эффективно орудуют мечами.

Единственный важный населенный пункт на острове называется также -Трогин. Божество покровитель острова – Афродита. Её

главный храм находится на берегу залива Желтой Скалы, на восточной стороне острова.

Аполлина благословенная

Аполлина — самый маленький остров архипелага, и дом для храма Аполлона. Остров маленький – а вот храм, самый большой из храмов архипелага. Население острова – всего около двух сотен человек, причем все они мужчины. Женщинам не разрешается ступать на землю этого островка, виной этому служит пророчество, что волны поглотят Семь островов тот день, когда женщина выйдет на берег Аполлины.

Дракос пиратский

Это средних размеров остров был заселен около двухсот лет назад, но в самой начале войны между островными государствами он стал ареной кровавых сражений и полностью разорен. Долго пустовать ему не пришлось – откуда не возьмись появилась шайка пиратов и облюбовала Дракос под свою базу. Пока Атреон и Занкрос были заняты войной, пиратов никто не контролировал, а сейчас они представляют собой уже довольно мощную организацию с которой будет довольно нелегко справится. Впрочем, объединенным силам бывших соперников удастся справится с ними без проблем. Если конечно у них будет возможность для объединения…

Две половины острова разительно отличаются ландшафтом – густые леса на востоке и крутые скалы и утесы на востоке. На Дракосе находится храм Посейдона, сейчас он пребывает в руинах и запустении.

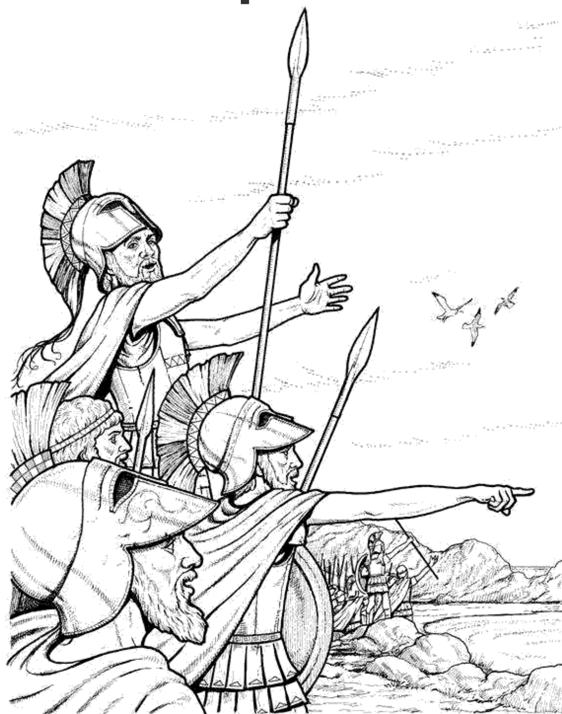
Корикос тихий

Корикос это небольшой остров у побережья Атреона. В прошлом два острова входили в одно государство, но после загадочной вспышки чумы (известной как «проклятье Драфа») около 150 лет назад, остров был оставлен людьми и с тех пор заброшен. Во всяком случае, так принято считать.

Беликс темный

Беликс – третий по величине остров архипелага, покрытый чрезвычайно густым лесом и сравнительно мало изученный. Зато хорошо известно, что обитает в этих лесах много очень неприятных существ. Несколько раз люди предпринимали попытки поселиться на Темном острове, но пока без особого успеха.

Хронология Архипелага



Дамокл и его люди ступили на земли архипелага

ЭМ = Эра магии; ЭГ = Эра героев

285 **ЭМ**: Минейские переселенцы прибывают на архипелаг, ведомые царевичем Дамоклом. Открыты и обжиты острова Атреон и Занкрос.

27 **ЭГ**: Смерть Дамокла: двое его сыновей ссорятся из-за наследования и в итоге каждыйиз них остается царем одного острова. Атреос I (старший) берет Атреон, Занкраксу I достается Занкрос.

63 **ЭГ**: Жители Атреона заселяют Корикос.

69 **ЭГ**: Святилище Аполлона строится на Аполлине. Тут же многим является знамение, после которого женщинам строго на строго запрещено ступать на его земли.

90 **ЭГ**: Жители Занкроса заселяют Трогин.

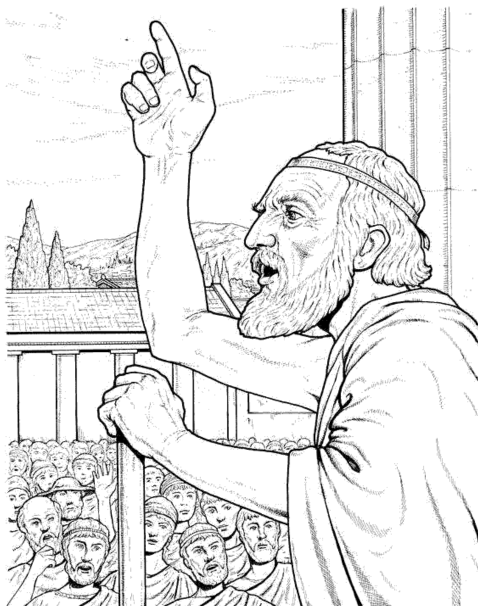
103 **ЭГ**: Жители Атреона заселяют Дракос.

136 **ЭГ**: При помощи Атреона, жители Трогина поднимают восстание против Занкроса и избирают собственного правителя. Начинается первая большая война за архипелаг.
141 **ЭГ**: После пяти лет борьбы, Занкрос дарует Трогину независимость.
188 **ЭГ**: Проклятие Драфа опускается на остров Корикос. В течение трех месяцев, все жители острова умирают от загадочной эпидемии.
190 **ЭГ**: Занкрос II (также известный как Занкрос Великий) становится правителем одноименного острова.
197 **ЭГ**: Вторжением Занкросцев на Дракос, начинается вторая война за архепелаг.
204 **ЭГ**: Атреон сдает Дракос, война таким образом заканчивается.
229 **ЭГ**: Соперничество среди олигархов Трогина приводит к гражданской войне. Занкросцы по первой просьбе одной из враждующих сторон вводят войска на остров и берут его под свой контроль.
235 **ЭГ**: Занкрос Великий умирает перед самым отплытием в решающий поход на Атреон, его наследник и сын Мил II отказывается от идей отца о начале великого похода и объединении всего архипелага под своей властью.
285 **ЭГ**: Последняя серьезная попытка колонизировать остров Беликс, предпринятая Леомидом I, заканчивается полным провалом.
289 **ЭГ**: Богатый серебром рудник обнаружен около г.Корина.
299 **ЭГ**: Начинается Третья война за архипелаг.
304 **ЭГ**: Атреонцы вторгаются на Дракос, который становится полем битвы на три последующих года. В итоге, остров почти обезлюдел, разрушено и сожжено все, что можно было разрушить.
325 **ЭГ**: Троги, во главе с таинственным Коринтосом начинают активно партизанить против Занкросцев.
331 **ЭГ**: Леомид II становится царем Атреона.
333 **ЭГ**: Пираты обосновались на Дракосе и начали активные набеги на другие острова архипелага.
336 **ЭГ**: В битве у островов Мелипсы гибнет царевич Атреос Атреонский. Спустя несколько месяцев на престол Занкроса восходит

Пирибус.
337 **ЭГ**: Трифон и Кендор бегут с Занкроса после провала заговора против Пирибуса.
339 **ЭГ**: С инициативы Пирибуса, стороны заключают перемирие.
340 **ЭГ**: Царевна Калидиса похищена ...

Приключения начинаются…

Ультиматум



Граждане Занкроса! Люди Мегалиса! Услышьте мои слова!

Искатели приключений прибывают в Меглис, главный порт и столицу Занкроса, в тревожный день. Улицы полные народу, тревога на лицах, все предвещает неприятности. В толпе только и судачат, что предстоящая свадьба Калидисы и Пирибуса по всей вероятности под вопросом – запланированное прибытие царевны откладывается вот уже второй день.А где задержки со свадьбой, там и угроза возобновления войны – не весёленькая перспектива, осоденно когда вчера тебе обещали вечный мир. Так или иначе, увлеченные людским водоворотом, наши герои оказываются на главной площади города.

Как раз в это время глашатаи возвещают о прибытии царевича Калдамоса, племянника царя Атреона. Игрокам со своего места хорошо видна процессия, направляющаяся к самому царю Пирибусу в окружении свиты. По его напряженной фигуре видно, что он и сам

разделяет опасения своего народа. Вместо теплого приветствия, Калдамос бросает под ноги царю Занкроса какой-то свиток. Стражи Пирибуса обнажают мечи, но тот жестом приказывает им остановится. В толпе слышится рокот возмущения и недоумения, а Калдамос разворачивается на каблуках, и чеканя шаг удаляется вместе со своими людьми. Толпа молча расступается перед ними, и едва процессия покидает площадь, вновь начинает шуметь, теперь уже недоуменно. Что произошло?

Пирибус в это время читает свиток брошенный послом, затем обменивается несколькими репликами с советником, кивает и не говоря ни слова скрывается во дворце. Главный советник, господин Даур поднимает руку прося тишины, и громким голосом произносит: «Граждане Занкроса! Люи Мегалиса! Слушайте меня!». Он обводит толпу взглядом, выжидая ,пока люди успокоятся, затем продолжает: «я прошу вас выслушать меня с мужеством и сдержанностью». Даур разворачивает свиток, набирает воздуха в грудь и начинает читать.

Текст ультиматума

Правитель Занкроса,
Два дня назад — как вы, несомненно, уже знаете, Атреонское судно с нашей любимой царевной Калидисой, дочерью нашего благочестивого царя на борту, подвергся нападению, по пути в твое царство.
Из экипажа корабля выжило лишь двое моряков, но и те вскоре отправились в плавание по реке Стикс. Перед смертью оба поклялись своими душами – нападавшие на двух боевых судах, шли под флагом Занкроса.
Это гнусное предательство не находит примеров для подражания за всю историю архипелага Семи островов, ты и твое царство должно быть предано мечу и огню без сострадания. Но милостивый Леомид II и весь наш народ не хочет войны, и потому дает вам шанс для искупления вины. Если не позднее полудня седьмого дня с момента вручения этого письма, царевна Калидиса вернется целой и невредимой в родной дом, а ты добровольно сдашь

под нашу юрисдикцию остров Трогин, то будешь прощен.
В противном случае война придет в твой дом и месть наша не будет знать конца. Города ваши будут разрушены, поля засыпаны солью, мужчины убиты, а дети и женщины угнаны в рабство. Мы скрепляем эту клятву перед ликом владыки Зевса и других богов.
Даур тщательно сматывает свиток в рулон и вновь оглядывает толпу, внимательно вглядываясь в лица людей. Затем он продолжает: «царь Пирибус скорбит о похищении Калидисы, своей невесты. Он обещает искать её до тех пор, пока не найдет. Но он отрицает любое участие свое, и своих приближенных в нападении на Атреонское судно. Те, кто сделал это – враги не только Атреона, но и Закроса и наш общий долг – найти их и наказать за совершенные злодеяния. И хотя мы по-прежнему жаждем мира, также мы должны быть готовы к войне. Разойдитесь по домам. Молитесь богам. Верьте царю. Занкрос восторжествует».

Аудиенция у царя

Несмотря на призывы Даура соблюдать спокойствие, до самой ночи (1 **день**) народ бурлит самыми разными настроениями. Страже с трудом удается сдерживать порядок, горячие головы тут и там собирают небольшие группы слушателей с призывами самого разного толка – от крайности до крайности. Вспыхивают потасовки, идут усиленные поиски «своих» и «чужих», в общем есть риск нарваться на неприятности (1-3 при броске 1d6 = искатели приключений становятся свидетелями или участниками какого-то столкновения или нарушения).
Авантюристы, естественно, захотят предложить свои услуги царю, но в такой обстановке у него есть дела и поважнее и в этот день добиться встречи не удастся, зато можно приобрести в знакомые сведущих людей (аристократы или стражники), которые устроят такую встречу к ночи.

Пирибус находится во дворце, в окружении советников и близких друзей. Обстановка нервная, охраны явно больше, чем обычно. С искателями приключений говорит Даур (это своеобразный

допрос/разведка – кто такие, где были), царь в это время сидит в меланхоличной задумчивости и не произносит и слова. Если Даур видит, что перед ним стоящие своего звания герои, царь вступит в разговор: «то есть вы готовы помочь Занкросу в столь трудный час? Ваше согласие выглядит искренним, а навыки впечатляют. По правде говоря, эта помощь на руку – каждый из моих людей на своем месте, и особенно сейчас, при угрозе войны, они нужны мне здесь, под рукой».

«Мы не знаем жива ли царевна, и уж точно у нас нет основания верить рассказу Атреонцев. Их то я и подозреваю в первую очередь. Что могло помешать её отцу или даже этому двуличному кузену Калдамосу спрятать Калилису на время, чтобы воспользоваться её пропажей как предлогом для нападения? Конечно если это так, то надежды на мир обречены».
Пирибис мрачно улыбается и сложив руки в замок продолжает: «*Но Леомид слишком достойный человек для таких выходок. Калдамос, как я могу судить, более беспринципен, но чтобы самом решиться на такое, без поддержки дяди… в общем, решение с Атреоном простое, но вряд ли правильное. Хотя перспектива разрушения нашего с царевной брака играет на руку Калдамосу, так как он автоматически становится наследником трона царства Леомида».*
Царь Занкроса замолкает и глядит на карту архипелага, лежащую перед ним.

- Я бы начал поиски с Трогина. Там неспокойно вот уже как 15 лет, все время идет борьба за независимость. «Троги» не могут выбить нас с побережья острова, но и мы не можем выкурить их из горных пещер. Пока мы воюем с Атреоном или существует хотя бы угроза такой войны, у нас нет ни сил, ни времени взяться за «трогов». В общем, у этих ребят есть много оснований для похищения царевны.
- У пиратов с Дракоса также мало причин радоваться миру. Это гадючье гнездо уже многие годы доставляет неприятности всем людям архипелага. Они набрали достаточно сил для борьбы с

нашими флотами поодиночке, но совместными усилиями Атреон и Занкрос могли бы стереть их в порошок. Возможно им стало известно о наших планах и тогда они решились на похищение. Священников с Аполлины, я думаю, можно сразу исключить – предания гласят, что произойдет катастрофа, если на берег их острова ступит женщина. У них даже коровы и лошади – сплошь мужского пола. А что касается Тихого острова (он вздрагивает при упоминании Корикоса) – только сумасшедший рискнет скрываться там. Проклятье Драфа слишком хорошо запомнилось нашему народу.

«Возможность предательства также нельзя исключать, мой царь» — добавляет Даур. *«Как я уже говорил вам, искать нужно и прямо за нашим порогом, заговор – явление обычное, вспомните вашего брата Трифона!»*

Царь морщится и отвечает, несколько резко, *«Как будто я мог об это забыть, Даур. Этого я и боюсь больше всего – предательства»* — он переводит взгляд на искателей приключений, —*«здесь нужно искать наиболее тщательно. Впрочем, я уже отправил своих людей разведать и здесь, и на островах».*

Он вновь обращается к карте и произносит задумчиво: *«Я не упоминал про Беликс. Беликс... Темный остров. Место притаившихся страхов, диких лесов и пропавших экспедиций. Каждая попытка проникнуть в его тайны терпела провал, последняя такая была уже больше полувека назад, и с тех пор никто не слышал про людей на Беликсе. Но пару лет назад, мне сообщали, что видели в одной из его гаваней судно...»* — Царь рассуждает вслух, — *«что-то мне подсказывает, что начать нужно именно с него».*

После вводного экскурса, царь устало трясет головой и с некоторым раздражение произносит:

«Вы слышали достаточно. К сожалению, никакой другой информации дать я вам не могу, впрочем, как и помочь с людьми. Но золото которое вы получите в случае успеха с лихвой окупит ваши

старания, это мое царское слово».

Религия архипелага

Если искатели приключений решат посетить местный храм перед отправкой, они могут быть удивлены, узнав, что даже Мегалисе поклоняются очень небольшому числу богов олимпийского пантеона, всего шести из 12: Зевс, Посейдон, Аполлон, Гера, Афродита и Артемида. Согласно легенде, эти божества благоволили предкам островитян в их пути к архипелагу, их называют «великие». Остальных шестерых, жители Семи островов называют «остальные» и делают это с некоторым пренебрежением.

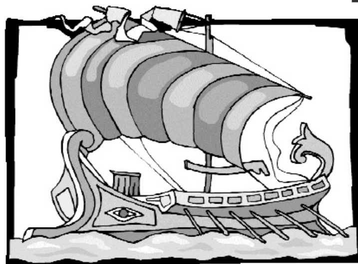
Каждый из шести населенных островов принял покровительство одного из «великих» богов, однако Корикос, ввиду падения нравов жителей отвернулся от поклонения покровительнице – Гере и именно из-за этого, по общему мнению на него и обрушилось «проклятье Драфа». Хотя Геру очень чтут, она скорее служит воплощением богини мести для жителей Семи островов.

Персонажи поклоняющиеся «великим» богам принимаются повсюду с большим радушием, чем те, кто следует за «остальными». Особенно это касается священников.

Также, жители архипелага пронесли через века ненависть к проклятым автократам Эры магии, а потому не очень любят Колдунов и Элементалистов и сотрудничать с ними не будут вообще. То же относится и к ворам.

Путешествие на Беликс

На борту «Красного паруса»



Искатели приключений провели ночь в комфортных (и тщательно охраняемых) покоях во дворце. Рано утром (**день** 2), они предстают перед Дауром, который представляет им

молчаливого и мускулистого моряка по имени Идемон, капитана корабля «Красный парус», готового отвезти их на Беликс.
Если у героев есть собственное судно, Даур, ссылаясь на знание местных вод, а также любые другие адекватные причины, настоит на том, чтоб они шли именно на судне Идемона. Моряк сразу объясняет свои правила: его задача – только доставить искателей приключений на Беликс. Ни он ни его команда на сушу сходить не станут ни при каких условиях. По военным повадкам и четким инструкциям Идемона, герои понимают, что это не простой моряк, и скорее всего приставлен к ним, чтобы избежать по ходу выполнения миссии, различных «неприятностей» типа побега или перехода на сторону противника.

«Красный парус» — обычный торговый корабль. Кроме капитана, его команда состоит из 14 матросов (незначительные НИП с характеристиками как у Солдат). Все они преданы Занкросу и слову своего капитана. Корабль отходит через час, но если герои, например, решат посетить храм, их «для безопасности» будут сопровождать охранники. Ненавязчиво, но постоянно.

Проблемы в пути

Путешествие к Беликсу займет целый день (прибытие на закате второго дня). С помощью броска 1d6 определите, что происходит на море по таблице:

- 1 — Ничего особенного не происходит.
- 2 — Штиль. Путешествие занимает дополнительный день (прибытие на закате 3-го дня).
- 3 – Корабль атакован Морскими ужасами. Твари всерьез пытаются потопить судно.
- 4 – Атака пиратов. Судно с экипажем из 15 пиратов (характеристики обычных бандитов) нападает на «Красный парус».
- 5 — Буря. Корабль получает 1d6 пунктов повреждений, а также серьезные повреждения такелажа и вынужден сделать остановку на Трогине. Ремонт занимает целый день (весь 3 день), и судно пребудет

на Беликс только вечером 4-го дня.

- 6 – Атака атреонидов. Боевая галера с Атреона атакует судно героев. Экипаж галеры – 30 человек (характеристики обычных солдат).

Беликс — Темный Остров

Воронья бухта

Прибыв в Воронью бухту, искатели приключений обнаружат ещё три боевых корабля пришвартованных так, что с моря их не видно. Темно-фиолетовые флаги, развивающиеся на их мачтах не похожи ни на кроваво-красный стяг Атреона, ни на свежую зелень Занкросского флага. Одна из галер имеет явные следы недавнего сражения, на её корме красуется название: «Месть Трифона».

На этом судне находится всего полдюжины человек. Вторая галера («Слава трифона») также имеет на борту 3—4 человека, и только на третьем корабле («Величие Трифона») полная команда из 30 человек (снова обычные Солдаты). Именно «Величие» и рванется к «Красному парусу» едва тот войдет в поле зрения.

Боя избежать нельзя, но дальше все зависит от его исхода. Если победа достанется искателям приключений достаточно быстро, они успеют перехватить матросов с других судов, которые, видя, что бой складывается не в пользу их товарищей, постараются предупредить своих на берегу. Если герои сумеют взять пленных, те расскажут (ну не по доброй, конечно, воле), о заброшенных руинах какого-то города в глубине острова, где и обитают их лидеры – несостоявшийся царь Занкроса, изгнанник Трифон и его помощник – колдун Кендор. Царевна Калидиса тоже находится там.

Идемон и его люди не пойдут с искателями приключений, но останутся в бухте до полудня шестого дня, и если они не управятся к этому времени, их миссию можно считать проваленной. «Если вы не вернетесь на корабль к полудню шестого дня, мы не будем ждать вас. Нам нужно защищать свою страну».

Поход по джунглям



джунгли Беликса таят многие опасности…

Беликса покрывают чрезвычайно густые джунгли. Очевидно, что ночные путешествия по неизведанной местности редко помогают сберечь силы и нервы, путешественники, как предполагается, разобьют лагерь на берегу Вороньей бухты.

Впрочем, как показывает утро, даже днем непросто найти дорогу до заброшенного города, даже если знать наверняка, что он есть. С помощью «проводников» и некоторой доли везения, искатели приключений смогут добраться до искомого места за день. Если в группе есть охотник, то его навык чтения следов поможет сократить это расстояние вдвое.

С помощью броска 1d6 определите, что встретится героям на их пути через джунгли:

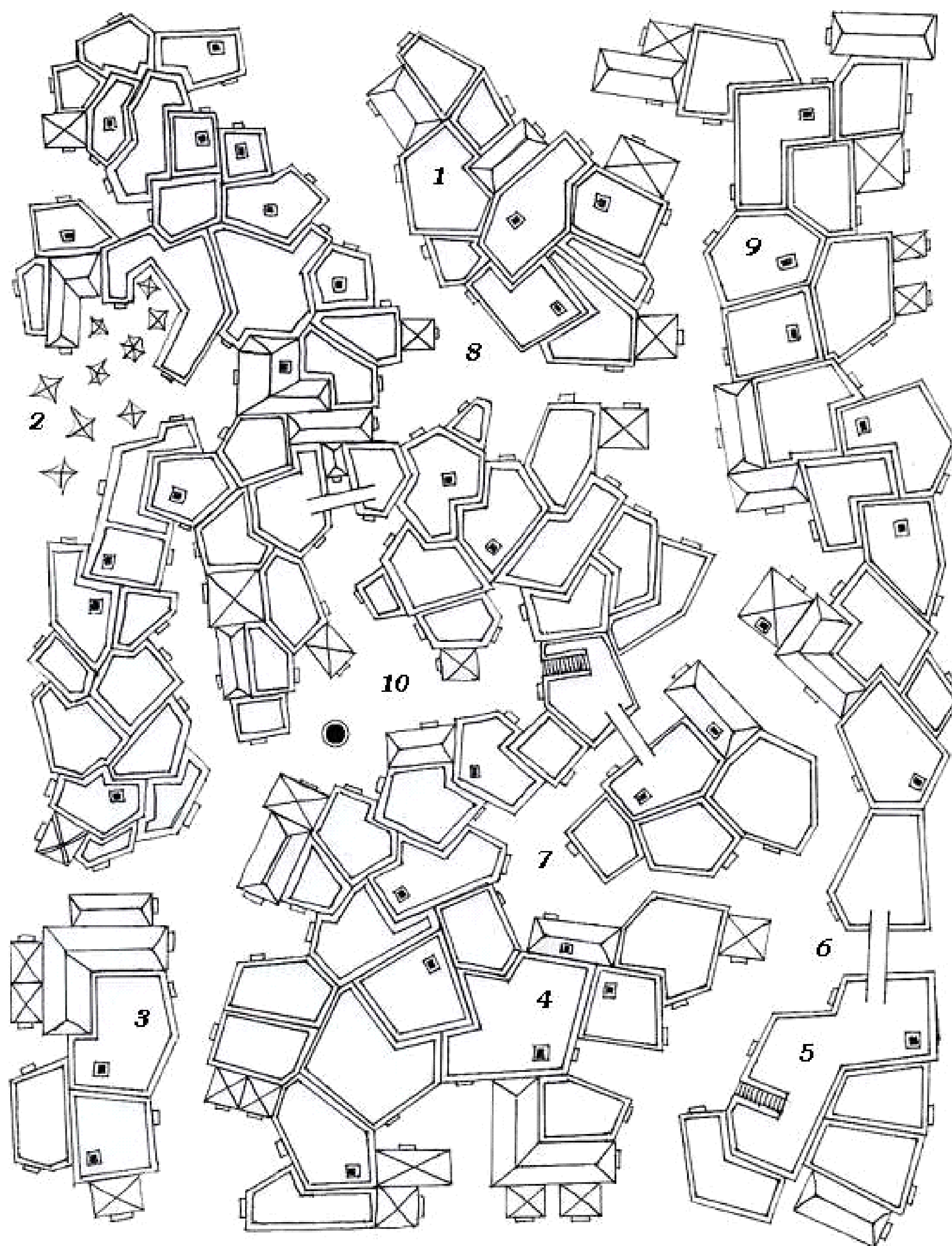
- 1 — Ничего особенного не происходит.
- 2 – Малакорн. Искателей приключений атакует редкий зверь – свирепый черный единорог.
- 3 — Патруль. Авантюристы натыкаются на группу из 3+1d3 солдат служащих Трифону (характеристики солдат).
- 4 — Трагосы. Авантюристы натыкаются на группу 6 +1d6 трагосов.
- 5 – Волшебный вепрь. Героев внезапно атакует волшебный вепрь.
- 6 — Гигантские летучие мыши. Прямо на головы искателей приключений сваливаются неприятности в лице 3 +1d3 гигантских

летучих мышей.

Разрушенный город

После нескольких миль пути через густые джунгли, искатели приключений выходят на широкую поляну посреди которой высятся величественные руины древнего города. Многие из его зданий к настоящему моменту находятся в плачевном состоянии и вот-вот готовы обрушится. Каждый раз, когда герои входят в одно из них, существует шанс 1 из 10, что оно начнет разваливаться (проверка на Уклонение от опасности против 15, чтобы избежать ранений).

Большинство зданий пусты и не представляют интереса. На стенах видны следы ярких красок росписей, когда-то украшавших это место, но разобрать на них что-то уже не представляется возможным. Даже герои с навыком Ученого не смогут прочитать древних истлевших табличек и понять запечатленные сцены.
Однако есть и весьма интересные находки (см. карту):



Беликс, заброшенный город

1. Галерея фресок

Это единственное здание, где краски настенных росписей достаточно ярки для того, чтоб можно было разобрать некоторые детали. Здесь изображены сцены какой-то древней битвы между человекоподобными фигурами больших размеров, сражающиеся с какими-то отвратительными рептилойдами. «Академики» поймут,

что по всей вероятности это сражение титаниан с чем-то средним между людьми-ящерами и троглодитами.

2. Логово пауков

Этот двор покрыт паутиной, и является домом для очень неприятного семейства пещерных пауков. Их ядовитые жвала вызывают паралич на 1d6 раундов если жертва проваливает бросок на выносливость.

3. Храм

Это здание содержит разбитые останки того, что когда-то было алтарем, а также обломки разбитой посуды. Непонятно, каким богам тут поклонялись, но отчего-то отсюда хочется побыстрее убраться.

4. Склад

Вполне годные мотки веревки, штабеля досок, плотницкие инструменты и другой рабочий инвентарь, наводят на мысли, что этим складом пользуются и в наше время.

5. Сторожка

Трое солдат Трифона расположились здесь для охраны входа в подземелье, где располагается штаб изменников.

6. Арка

Каменная арка, густо поросшая вьющимися растениями соединяет развалины двух ветхих строений. Стоит лишь приблизиться к арке, как лозы немедленно «оживут» и потянутся к путнику в надежде схватить его. Танталова лоза к вашим услугам!

7. Южный Двор

Две эмпузы, Дифоеп и Аспсихея обитают здесь. Их замогильные стенания и причитания на тему «проклятый колдун!», «наша бедная сестрица!» обязательно привлекут внимание. Они не нападают автоматически и даже согласны «поболтать». С их слов понятно, что некий колдун (Кендор) перехитрил их, и победил в бою их сестру по имени Полиманта, когда появился на Беликсе в первый раз.

Обе эмпузы боятся колдуна и ненавидят, однако его такое соседство лишь развлекает. Он даже «подкармливает» их, время от времени посылая в их обиталище кого-нибудь, кого он заподозрит в

недостаточной верности.

8. Северный Двор

Существует 50% вероятность столкновения с 3+1d3 трагосами копающимися среди мусора и другого хлама. В противном случае их можно застать в логове (см. ниже).

9. Логово трагосов

Это здание служит домом для 3+1d3 трагосов. Существует 50% вероятность столкнуться с ними здесь, в противном случае, они будут на северном дворе (см. выше).

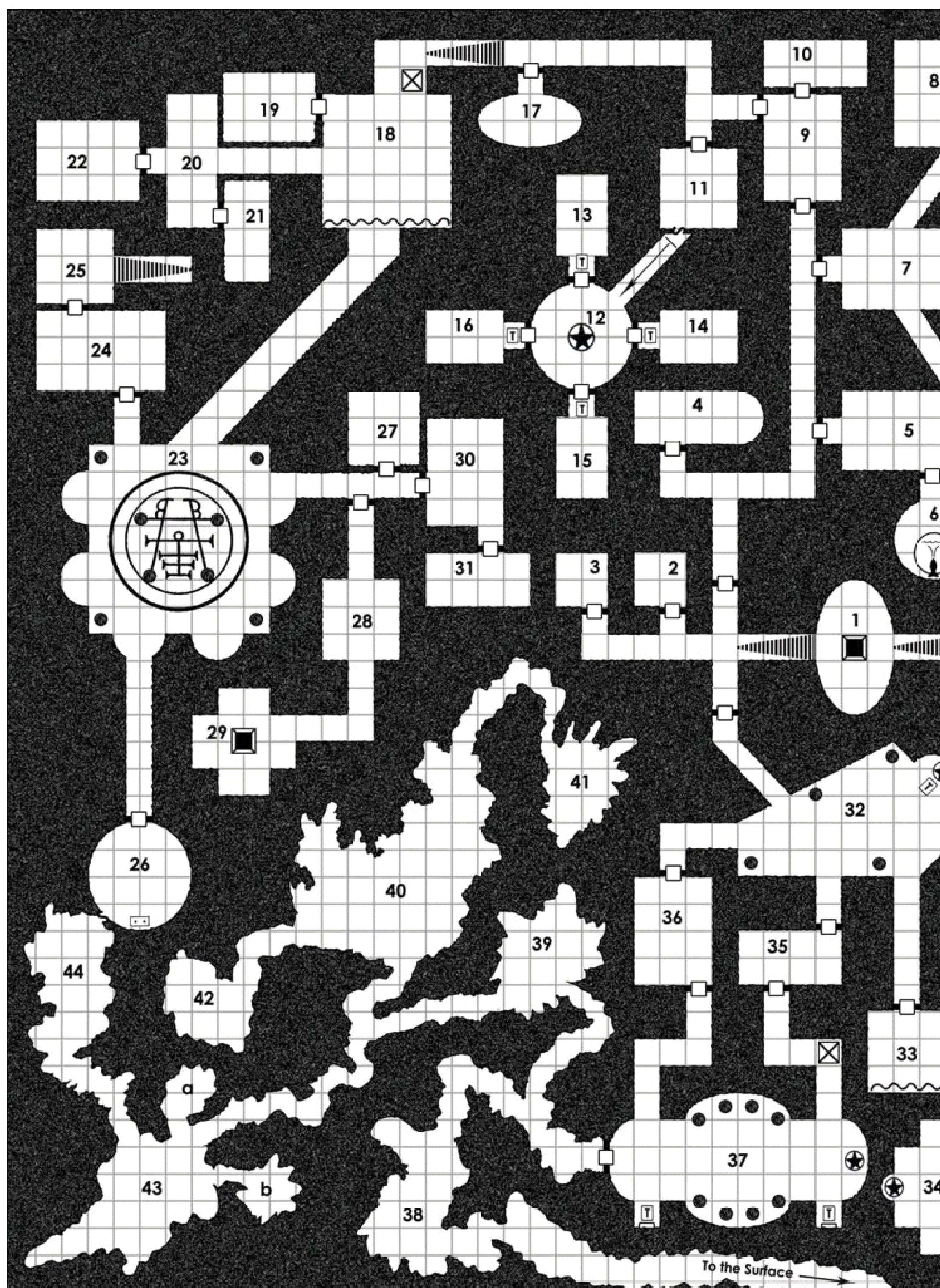
10. Центральный двор

В середине этого двора находится колодец для воды, но это только на первый взгляд. На самом деле это выход из подземелья Беликса, ведущий на 100 футов вглубь острова. Спустится вниз можно по хотя и ржавым, но ещё прочным скобам, вбитым в края колодца. Ширина колодца достаточна даже для спуска существа среднего или большого размера.

Существует 1 шанс из 10, что при спуске/подъеме любого существа среднего (1 из 20 если малого, 1 из 5 если большого) размера, одна из скоб не выдержит его веса и вылетит из крепления. В этом случае герой делает проверку на Сноровку против 15, или летит вниз.

Опасности подземелья

Главный вход в подземелье находится в сторожке (место 5 на карте города). Грубо обтесанный коридор ведет вниз, несколько раз заворачивая и изгибаясь. Путешественникам придется прошагать около 300 футов, прежде чем они спустятся на его основной уровень.



подземелья Беликса

Все интересное, что может встретится по пути, пронумеровано по порядку далее:

1. Зал стражи

Это большое помещение овальной формы охраняется двумя

бдительными стражниками. Колодец в центре залы ведет глубоко вниз, на уровень подземных пещер, к слову, совершенно не изученных. Ходят слухи, что когда-то там обитали люди-ящеры и другие рептилойды. В колодец можно спустится только по канату, потому что люди Трифона, чтобы избежать возможных неприятностей, сбили все скобы в колодце на глубину до 50 футов. Известно, что глубина колодца по меньшей мере составляет 200 футов, но насколько это соответствует истине, не знает никто. Жестокий Кендор иногда приказывает сбрасывать в колодец провинившихся подчиненных.

2. Зал Чемпиона

Эта небольшая комната принадлежит Грюнду-Варвару. Те вещи, которые он считает ценными (одежды, меха, мешочек с монетами (5 золотых и 20 серебряных монет), половину кувшина с гиперборейским пивом). Самого Грюнда тут нет.

3. Гостевой зал

Этот зал обставлен весьма скромно и по большей части заставлен кроватями вдоль стен, с сундучками в изголовье. Здесь обычно спят люди из свиты Трифона, или, при случае, люди его союзника – царевича Калдамоса. В настоящее время зал пуст.

4. Оружейная

Дверь в эту комнату крепко заперта и не может быть открыта без ключа (есть у Трифона, Грюнда, или офицеров), или Великого подвига Силы. Внутри – впечатляющий арсенал оружия: мечи, копья, дротики и щиты.

5. Казарма № 1

Помещение имеет все атрибуты казармы – кровати, сундуки для личных вещей, игровые столы и табуреты для 12 человек. Сейчас здесь пусто (вся смена на постах).

6. Фонтан

Честно говоря, никто толком не знает, как работает этот фонтан – вся сантехника и механизмы так сложны и так искусно упрятаны, что

разобраться с ходу, в них не под силу. Его чаша выполнена в форме рыбы, внутри чистейшая пресная вода, судя по всему глубоко из-под поверхности земли.

7. Казарма № 2

Во всем повторяющее первую казарму, это помещение не пустует. Все солдаты, расквартированные здесь в данный момент отдыхают после смены, занимаясь своими делами – кто-то точит меч, кто-то валяется на кровати, прочие играют в кости или травят байки. Если искатели приключений ввязываются в бой (а как иначе?) и не успевают завершить его за 2 хода, существует 50% шанс, что к бойцам присоединятся, и солдаты из казармы №3.

8. Казарма № 3

Точная копия двух других казарм. Все её обитатели (12 солдат) на месте, занятые своими делами – играют, болтают или спят.

9. Столовая

Помещение с длинными столами и лавками способное вместить до 24 человек за раз.

10. Кухня

Обычная кухня – печь, разделочные столы, мешки с припасами. В настоящее время здесь орудуют повар и два мальчишки-помощника. Все они имеют характеристики незначительных НИП и само собой не будут сражаться.

11. Кладовая

Бочки с зерном, амфоры с дешевым вином, пучки трав и банки со специями, вот и все, что можно найти в этой небольшой комнате. В случае успешной проверки на обнаружение (против 18), можно разглядеть в углу небольшую дверцу. Она ведет в наклонный проход, ведущий в комнату №12.

12. Пропускной пункт

В этой круглой комнате на постаменте в середине высится каменное изваяние аргусойда – чудовища с тысячей глаз. Под статуей надпись

на неизвестном языке, том же, что и в руинах на поверхности (если бы искатели приключений могли это прочитать (а они не могут, я напомню), надпись звучала бы «смотри во все глаза»). По 4-м сторонам комнаты видны 4 двери, но каждая из них запечатана ловушкой. Скрытность ловушки: 16, Рейтинг опасности: 16, тип повреждения – при попытке открыть дверь, с потолка выскальзывает гигантское лезвие и разрубает все, что стоит перед дверью. Повреждения: 1d6.

Как только сработает 1 ловушка, скрытность и рейтинг опасности трех других (они типовые) понизится на -2. При срабатывании или обезвреживании второй ловушки, снова на -2 и т.д.

13. Палата сокровищ № 1

Здесь можно найти несколько сундуков, набитых богатыми одеждами (сейчас это уже гнилые тряпки), монетами (200 золотых монет и 2000 серебряных) и полудрагоценными камнями (до 100 золотых монет стоимостью).

14. Палата сокровищ № 2

Комната пуста.

15. Палата сокровищ № 3

Сундук с 40 золотыми, а также: Шлем Борова (из титанита), Туника Несса, флакон с Водой Стикса иПосох власти.

Городская казна

Пропускной пункт и 4 сокровищницы, это древние сокровища Беликса, города давно сгинувшего в веках. Ни Трифон, ни Кендор о них не знают. Многие из предметов сделаны не из бронзы, а из титанита, металла, добываемого тысячи лет назад титанианами, народом, мнившим себя потомками титанов. Этот метал с красивым красноватым отливом – тайна титаниан, поэтому если они увидят его у искателей приключений, для них это будет страшнейшим оскорблением. Надписи на статуе также принадлежат к их полузабытому теперь языку.

18. Палата сокровищ № 4

Копье Дракона, Меч мира мертвых (из титанита), Посох воды, Кольцо защиты от стрел (из титанита), Клинок предательства (из титанита).

17. Пустой зал

Этот зал овальной формы пуст и не содержит ничего интересного. Из него можно попасть по ведущим вниз ступеням, в комнату №18.

18. Комната стражи

У входа в этот за ловушка типа «волчья яма» (накрытая ветками яма с острыми кольями на дне; Эффект: падение + острые колья (2d6). Скрытность 16, Рейтинг опасности: 16). Стражники в комнате (трое) не особо внимательны и поглощены настольной игрой. Если в завязавшейся драке не получится одолеть стражей за 2 раунда, 50% шанс на то, что сюда прибегут люди из комнаты №20.

В дальнем конце комнаты находится богатым гобелен, который, хотя и изрядно испорчен временем, все ещё разборчив. На нем изображена сцена одного из сражений между титанами и богами. Необычно то, что титаны изображены в образах прекрасных людей, а олимпийские боги – в виде ужасных чудовищ.

19. Камера пыток

Это мрачное помещение буквально источает запах крови и ужаса. Для совсем бесчувственных особ, оно наполнено всевозможными орудиями пыток: пилами, дыбой, различными инструментами и приспособлениями зловещего вида.

20. Комната стражи

Здесь дежурят два бдительных охранника.

21. Темница №1

Сквозь зарешеченное окно на массивной двери видно скудное убранство тюремной камеры. Дверь заперта, ключи у охраны. В камере двое измученных раненых моряка с судна царевны Калидисы. Видно, что их пытали и сейчас один из них при смерти, другой, однако, если дать ему воды, способен двигаться и даже сражаться (обычный солдат).

22. Темница №2

Во всем похожа на предыдущую, но есть некое подобие мебели. Самое главное, это узник камеры – сама царевна!

23. Адский портал



Балотавр уже здесь!

Этот большой зал имеет 4 статуи по сторонам света, изображающих одно из ужасных порождений тьмы: Балотавра, Дракодемона, Танатора и Хеллазонку. В дальнем углу, сгорбившись над столом с реактивами и книгами сидит колдун… это Кендор! С быстротой молнии он вскакивает, произносит слова на каком-то страшном языке (на стигийском) и воздевает руки к статуям. Тут же вспыхивает нестерпимым светом гигантский круг на полу, и с чудовищным ревом, заставляющим трепетать сердца, в центре этого круга вдруг появляется огромное существо с клыками и когтями совершенно нескромного размера, и расправляет кожистые крылья. Балотавр… Демон не подчиняется непосредственным командам колдуна, но выполняет один его приказ – уничтожить искателей приключений. Он не может долго оставаться в нашем мире и сгинет сам спустя 2d6+ 4 раундов. Однако если герои убьют его раньше, или уничтожат Кендора, портал в ад также немедленно захлопнется. Кендор одержимый психопат, но не самоубийца, соответственно биться до смерти он не станет. Если у него осталось меньше 6 хитов, или балотавр исчезает, колдун воспользуется своим амулетом Януса и отступит в храм (а оттуда в пещеры людоедов или к нескольким

титанианам, обитающим на развалина древнего города, чтобы искать у них помощи).

24. Комната Кендора

Эта комната колдуна Кендора. Небольшая, обставленная простой мебелью она не вызывает интереса, ну кроме небольшого сундука с крепким замком, под кроватью мага. Ключ один, он у владельца, но с помощью подвига силы, можно легко открыть крышку. Внутри 25 золотых, несколько драгоценных камней (на 20 золотых) и первые три из Семи свитков Фессалии.

К сожалению, сундучок охраняется ловушкой – ядовитая игла ужалит любого невнимательного героя, и убьет его в течение 1d6 раундов, в случае проваленной проверки на Выносливость. Скрытность ловушки: 17, Рейтинг опасности: 15.

25. Пустой зал

За крепко запертой дверью (можно открыть Великим Подвигом силы) скрывается полностью пустое помещение. Лестница, находящаяся здесь ведет в слабо изученный лабиринт подземелий и естественных пещер, лежащих ещё глубже подземелий Беликса. Давным-давно там обиталитроглодиты и люди-ящеры, вечные враги титаниан – хозяев города. Возможно остатки народов рептилий ещё бродят в темноте подземелий, и хотя они не угрожали новым обитателям Беликса, Кендор все-таки приказал крепко-накрепко двери запереть. Сами дверь массивные, кованнst? Украшены рельефом в виде титанианина пронзающего копьем человекоподобную ящерицу.

26. Храм

Этот небольшой храм содержит совершенно невероятную вещь – жертвенный алтарь Аида. Кендор видимо совершенно выжил из ума, раз решил поклоняться самому властелину Мира мертвых. Сам воздух здесь пропитан чем-то зловещим, ощущением мрака и безысходности. Справа от алтаря есть скрытая дверь (обнаружение против 15), которая ведет в пещеры (помещения №38-44).

27. Помещение титаниан №1

Это помещение (сейчас пустое) принадлежит Моликону, младшему брату Адастрикса, одному из пяти титаниан, последних титаниан Беликса.

28. Помещение титаниан №2

Это помещение (сейчас пустое) принадлежит Гимнауру, сыну Адастрикса.

29. Помещение титаниан №3

Это помещение принадлежит самому Адастриксу и его жене Солепе. В середине потолка видно отверстие в которое попадает свет. Оно ведет на поверхность, в центральный двор развалин города (выход из колодца). В комнате сейчас только Солепа. Она спит.

30. Помещение титаниан № 4

Здесь героев ждет теплая компания из 4-х титаниан во главе с Адастриксом. Обстановка напоминает какой-то музей, былой славы, например. Гобелены, чудом уцелевшие, но проржавевшие старинные доспехи, выцветшие рукописи с изображением забытой где-то в глубине веков истории титаниан – настоящий склад рухляди. Волшебных предметов здесь нет.

31. Помещение титаниан № 5

Это помещение (сейчас пустое) принадлежит Пардикосу, младшему брату Адастрикса.

Титаниане Беликса



Непобедимый воин-титанианин

Когда-то они были гордым и благородным народом, построившими на заре Эры мифов прекрасный город Беликс, развалины которого можно найти и поныне. Сотни лет они сражались с народами рептилий, населявших глубины острова. Титаниане в конечном счете победили, нанеся противнику такие поражения, от которых они уже не могли оправиться, победа была пирровой. Титаниан осталось так мало, что они уже не могли поддерживать в порядке даже свой дом. Город постепенно пустел, пока сделался полностью необитаемым.

Те пятеро титаниан, что встретятся героям – последние его коренные жители. По большому счету винить их не в чем – на союз с Трифоном и Кендором они пошли только из-за желания сохранить свой род. Контроль над городом и сильных союзников изгнанники Занкроса получили в обмен на обещание помощи в очистке Беликса от скверны и… способствование в сохранении расы титаниан, для чего сыну и братьям их лидера Адастрикса, были обещаны человеческие жены.

Все титаниане (даже Солепа) будут сражаться до смерти, причем гибель одного из них, добавляет остальным +1 к атаке, но -1 к защите. Сражаются без доспехов, но со щитами.

32. Приемный зал

В этой большой зале находятся 5 стражников, тщательно следящих за

обстановкой. Зал богато украшен барельефами, колоннами и скульптурами. Если бой с ними длится больше 2 раундов, существует 1 шанс из 3 на каждый «лишний» раунд, что к стражам присоединяться Антерий и Трифон (сейчас они в комнате №36) и/или Грюнд (в комнате №33).

В дальнем конце зала высится огромная, 20-футовая статуя Кроноса, повелителя Титанов. Его фигура закутана в блинное одеяние, а в руке зажат серп — символ быстротечного времени.

Перед статуей есть ловушка – любой ступивший на неё активирует механизм, который заставит статую титана резко взмахнуть рукой и… Тип: скрытая ловушка, Эффект: рубящее лезвие 1d6, Скрытность: 17, Рейтинг опасности: 15.

33. Кабинет Трифона

Здесь Трифон проводит большую часть своего времени, коротая время игрой на арфе (стоит в углу комнаты) или в шахматы, с Антерием, начальником стражи. Кабинет оформлен очень богато, одну из стен украшает прекрасный гобелен на котором изображено прибытие переселенцев на архипелаг Семи островов. Гобелен Трифон прихватил с собой, когда ему пришлось бежать с Занкроса, три года назад. Это произведение искусства охраняет личный телохранитель Трифона, здоровяк Грюнд (да, он здесь).

34. Спальня Трифона

Опочивальня Трифона (вход в которую закрывает гобелен, о котором сказано ранее) обставлена также богато, как и кабинет. На почетном месте стоит небольшая статуя Афродиты – богини покровительницы Трифона. В трюмо стоящем в углу, если покопаться, можно найти много интересного, например, переписку Трифона с Калдамосом, из которой можно понять, как готовилось похищение царевны. Также в трюмо лежит кошелек с 60 золотыми монетами.

35. Комната Антерия

Эта комнатушка, вмещающая только одну кровать и письменный стол, принадлежит начальнику стражи Трифона. Здесь аккуратно и

чисто, по-военному.

36. Столовая

Очень богато оформленное помещение, где обедают Грюнд, Антерий и Трифон (иногда ещё и Кендор). Антерий и Трифон как раз находятся здесь. Оба они понимают, что за похищение Калидисы их минимум – повесят, поэтому сражаются с яростным безумием, до смерти.

37. Переговорная

Это большая комната служит штабом нашим злодеям. Повсюду карты, какие-то военные планы, агентурные сводки и т.п. Колонны, поддерживающие потолок выполнены в виде титанов. В центре комнаты находится большая статуя Атласа, одного из титанов, выполненная таким образом и с таким натурализмом, будто гигант сейчас чуть-чуть привстанет и поднимет крышу помещения. На самом деле эта статуя – несущая. Если ей нанесены достаточно серьезные повреждения, то потолок этой и соседних (33,34) комнат обрушится.

В западной части комнаты находится запертая дверь (ключи есть у Трифона, Кендора и Антерия), за которыми открывается несколько пещер (38-44). Дверь можно взломать, для этого необходим Подвиг силы.

На южной стене видны две двери, но на самом деле это ловушки. Тип: скрытый, Эффект: прямой урон – падающие валуны, 2d6 хитов. Скрытность: 15, Опасность: 15.

Ещё одна ловушка (волчья яма) находится в коридоре соединяющем эту комнату и помещение №35. Тип: скрытый, Эффект: падение с высоты, 1d6 хитов. Скрытность: 16, Опасность: 16.

38. Пещера № 1

Здесь обитают 6+1d6 трагосов. Туннель из этой пещеры ведет на поверхность, правда для этого нужно протопать не меньше ¼ мили, и выводит в джунгли.

39. Пещера № 2

Здесь обитают 3+1d3 трагосов.

40. Пещера № 3

Эта пещера наполнена сотнями кристаллов, растущих на полу, стенах и потолке. Все они имеют различные оттенки синего: синие, голубые, фиолетовые и т.п. Зрелище это бесспорно красивое, но прогулка по ней дело опасное – стоит герою поскользнуться (проверка на Сноровку, если начать двигаться вперед, против 15), как он грохнется на торчащие из полу кристаллы-шипы и получит 1d6 повреждений.

41. Пещера № 4

Здесь обитает пара Пещерных пауков. Их ядовитые жвала вызывают паралич на 1d6 раундов, если жертва провалит бросок на выносливость (против 15).

42. Пещера № 5

Здесь обитает существо Тень. Чрезвычайно неприятная встреча.

43. Пещера № 6

6+1d3 людоедов живут здесь дружным семейством. Конечно они рады гостям.

43**a**. В этой части пещеры есть серьезная опасность нарваться на гигантских кровососов пухнущих с голодухи.

43b. В этой части пещеры есть небольшой алтарь богине людоедов Горгоре. Алтарь покрывает гора костей людей, трагосов и других существ, которые были «принесены в жертву» (попросту их сожрали) людоедами.

44. Пещера № 7

Здесь обитают 3+1d3 людоедов.

Царевна Калидиса

19 лет, невеста царя Занкроса, Пирибуса.

Выросшая в царском дворце под заботливой опекой отца, царевна может быть охарактеризована, как довольно капризная девчонка. Красивая, обаятельная, но не видевшая «реального мира» барышня, она может доставить своим спасителям много неприятных

моментов – вопя при любом признаке опасности (или мнимой опасности), вести себя неразумно и выдвигать нереальные требования. Искатели приключений должны быть терпеливы и сдержаны с ней – в конце концов от её жизни зависят сейчас жизни множества простых людей архипелага.
В игре рассматривается как незначительны НИП, но с Обаянием 18 и Личным обаянием +6. Так как незначительные НИП автоматически проваливают все проверки навыков, судьба Калидисы полностью в руках наших героев.

Возвращение на корабль

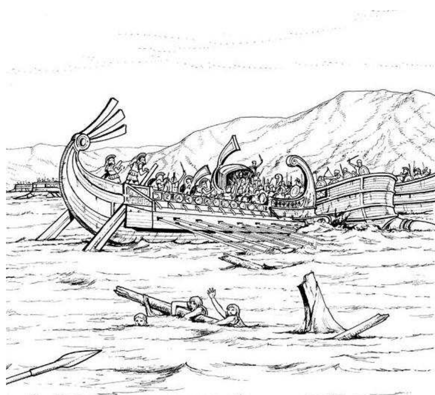
Если искатели приключений спасли царевну (и по всей вероятности убили Трифона, и, возможно, Кендора, а также получили доказательства заговора с участием Калдамоса), они должны как можно быстрее вернуться в Воронью бухту. Путешествие ночью вряд ли возможно, но если времени мало, придется прорываться. Конечно, ведущий должен быть к этому готов, и иметь пару пакостей для героев про запас.

Если герои успеют до полудня 6-го дня, «Красный парус» будет ждать их. В противном случае, у них остается возможность использовать одну из галер Трифона, но при этом хотя бы два из персонажей должны иметь навыки «моряк» в качестве дополнительных. В противном случае не остается ничего, кроме как констатировать поражение группы… ну или использовать прямое божественное вмешательство.

Финальный гамбит

Предполагается, что герои отправятся в обратный путь с той же скоростью, что и раньше. Ведущие-садисты могут вновь загонять корабль в штиль, напускать на команду сирен и морских змеев…. Но проще будет, если обратное путешествие все-таки пройдет без проблем.

Мыс гнева



Остерегайтесь козней Калдамоса

Едва на горизонте покажется берег (предпочтительно, если это утро 7-го дня), за пару часов до окончания ультиматума, они увидят парус прямо по курсу. Им навстречу идет боевая галера под флагом Атреона под названием «Сердце химеры». Кораблем командует Калдамос, под его началом 40 солдат преданных Атреону…

Он не любит рисковать, и чтобы предотвратить случайности, решил лично покараулить в море – не объявятся ли спасители Калидисы. Как видим, он не прогадал. Уйти от боевого корабля не удастся, бой, финальный бой обещает быть жарким и обязательно должен принести героям победу и славу.

Спустя некоторое время потрепанный «Красный парус» входит на рейд Занкроса. Гавань заполнена боевыми судами, на берегу толпы носильщиков занятых погрузкой припасов, маршируют колонны солдат… Сперва никто не может поверить, что войны не будет. После того как уляжется суета и удастся организовать что-то вроде почетного эскорта, Калидису и героев проводят во дворец, где их ждет взволнованный Пирибус. Путешествие подошло к концу, в последний момент горстке отважных воинов удалось предотвратить кровавую войну. Архипелаг входи в новую эру – эру мира и процветания!

Награду героям!

Вещественная награда героев остается за решением ведущего. Но учитывая, что масштаб успехов искателей приключений весьма эпический, то и награда должна быть соответствующей. Герои должны получить как минимум всеобщее признание, титулы и звания

почётных граждан, хотя бы городов Атреопила и Мегалиса, а вдобавок, приглашение на царскую свадьбу!

Волшебных предметов в подарок не дадут (один даже отберут – меч Трифона, являющийся семейной реликвией для Пирибуса), но золота должно быть вдоволь. Также личные награды могут преподнести цари обоих народов, а советник Даур, если в партии есть хотя бы один лирник, подарит ему первые три свитка из Собрания сочинений Гомера: «благодарность отставного искателя приключений, за ещё одну страницу подвигов, о которых будут помнить в веках».

Если, однако, приключение закончилось менее успешно (то есть после того, как война уже началась), потому что героям не удалось уложиться в срок, награды будут менее щедрыми. Конечно, они спасли царевну: но многие погибли в сражениях которых можно было избежать. Свадьба состоится все равно, но искателей приключений на неё не позовут…

А что если они не спасли Калидису? Ну давайте скажем так: слово «награда» может приобрести для наших «героев» новый, совсем не приятный смысл.

Персонажи и новые предметы/существа использованные в приключении

- Амулет Ахерона
- Царевич Калдамос
- Трифон Изгнанник
- Грюнд-варвар
- Кендор
- Начальник стражи Антерий
- Леомид II (царь Атреона)
- Пирибус (Царь Занкроса)
- Капитан Идемон

- Советник Даур